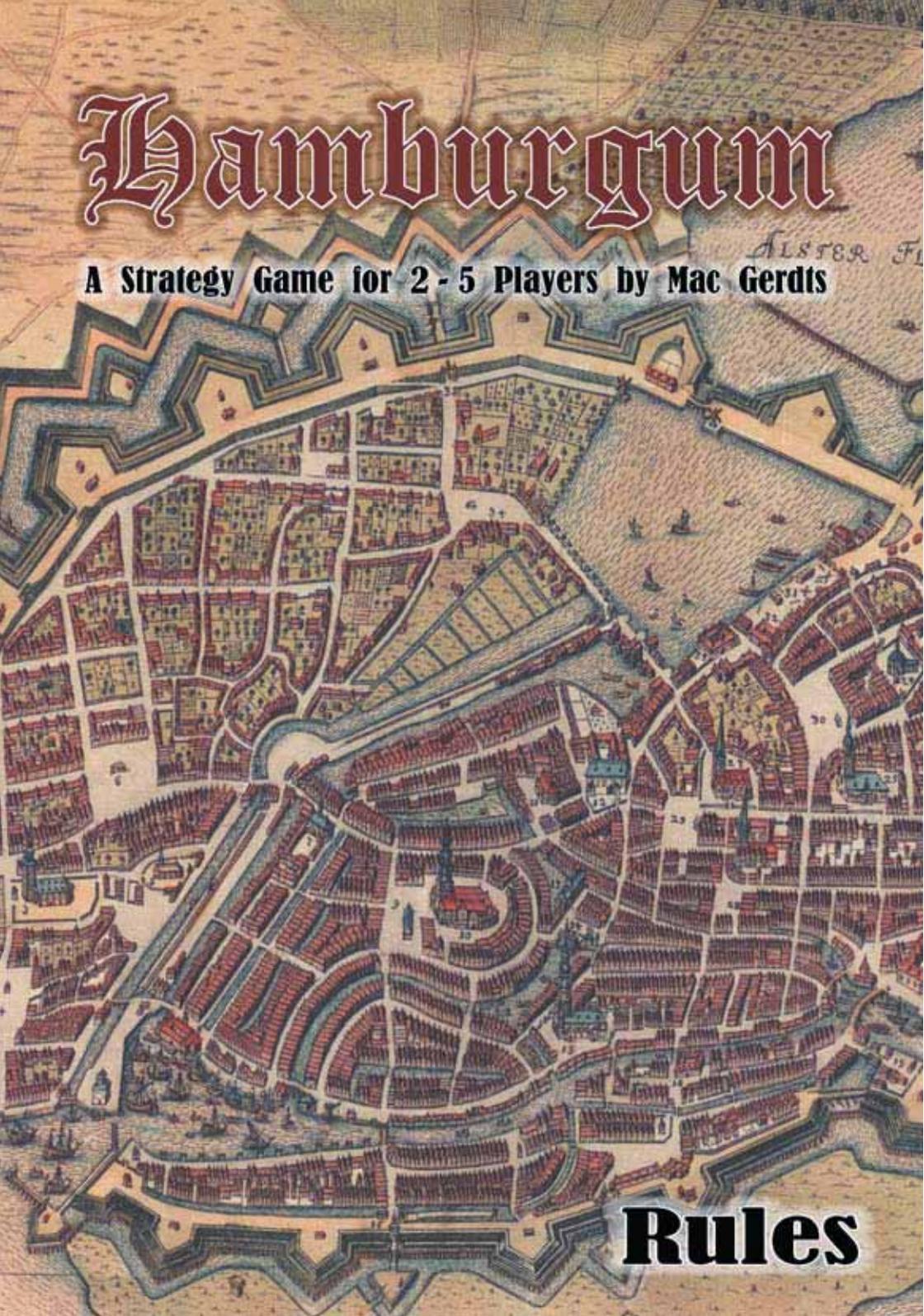


Hamburgum



Alster Fl.

A Strategy Game for 2 - 5 Players by Mac Gerdt's

Rules



INDICE

DESCRIZIONE.....	1
INTRODUZIONE RAPIDA.....	1
TABELLONE.....	1
MATERIALI.....	1
SETUP.....	1
SCOPO DEL GIOCO/FINE.....	1
SEQUENZA DI GIOCO.....	1
AZIONI.....	1
Birra, Zucchero, Tessuti.....	1
Scambio.....	1
a) Vendita di beni.....	1
b) Acquisto di materiali per costruzioni.....	1
Molo.....	1
Chiesa.....	1
1. Fare Donazioni.....	1
2. Acquisire tessere donazioni.....	1
Municipio.....	1
SUGGERIMENTI STRATEGICI.....	1
VARIANTI AVANZATE.....	1
DOMANDE FREQUENTI (FAQ).....	1
LA CREAZIONE DI HAMBURGUM.....	1

Testo: Mac Gerdts, Peter Dorsam,

Impaginazione: Peter Dorsam

Traduzione di Luca 'ddregs' Re Garbagnati, Rev. di Vincenzo 'TheLawyer' De Concilio, Mauro 'di-marco70' Di Marco, Sergio 'balugoci' - Rev. 2

La panoramica della città è presa da: Scultura di rame colorata di Peter Schenk da Atlas Minor sive Tabulae Geographicae praecipuorum Regnorum Regionum, Insularum, Provinciarum etc. Per Carolum Allard, Amsterdam circa 1696

Peter Schenk era l'incisore e editore ad Amsterdam



DESCRIZIONE

Amburgo nel XVII secolo! Le forti mura proteggono la città dalle devastazioni della Guerra dei trent'Anni. Grazie ai rifugiati religiosi Protestanti, Amburgo è diventata la più grande e più prosperosa città della Germania. Da lontano il profilo della città mostra la forma della grandi chiese e gli alberi delle grandi navi commerciali che rappresentano l'orgoglio e la prosperità dei cittadini.

I giocatori guidano le famiglie di Amburgo alla ricerca della ricchezza e del prestigio. Esse producono birra, zucchero e tessuti e vendono questi beni con le proprie navi oltremare. Competono per i migliori siti per i propri edifici e i migliori ancoraggi per le proprie navi nel porto. Ma alla fine competono per le donazioni più prestigiose alla chiesa, perché né l'oro né i beni, ma solo il prestigio decide il gioco.

“Hamburgum” è un gioco di strategia per 2-5 giocatori senza il fattore fortuna di carte o dadi. Le azioni sono scelte su di una ruota in base a semplici regole. Il retro del grande tabellone offre la scelta di un'altra città, “Londinium”, un'altra sfida strategica differente.

C'è una rapida introduzione al gioco nelle prossime due pagine. Utilizzando un esempio del turno di gioco vengono descritte le meccaniche principali. La guida rapida può servire a

- avere un'anteprima del gioco prima di leggere le regole
- facilitare la comprensione delle regole dopo averle lette
- iniziare immediatamente la partita. In questo caso, devono essere consultate anche le sezioni menzionate alla fine dell'introduzione rapida.



Guida Rapida

L'esempio seguente per i primi 6 turni di Hamburgum dovrebbe aiutarvi nella comprensione del gioco (Le pagine indicate tra parentesi vi guidano alle rispettive sezioni delle regole).

Preparazione

Il rosso, blu e verde (giocatori in senso orario) giocano ad Hamburgum. Il rosso è il giocatore iniziale. I segnapunti sul tracciato dei punti, i beni sulla tabella dei prezzi, i segnalini delle donazioni e le navi sono messe sul tabellone come illustrato qui:



In aggiunta, le chiese sono posizionate sulla tabella del bonus del costruttore di chiese, e gli edifici impilati sul tabellone.

Tutti i giocatori ricevono i loro componenti, 3 unità di beni, 2 unità di materiali di costruzione e il loro denaro iniziale. Di seguito la dotazione iniziale dei giocatori:



1° Turno

Il rosso muove il suo segnalino azione ottagonale sull'azione "Birra" sulla rondella. Riceve 1 unità di birra  dalla banca. Il blu sceglie l'azione "Tessuto" e riceve 1 unità di tessuto . Il verde sceglie di iniziare con "Commercio" (p.7)

in basso a destra sulla rondella. Vende 1 unità di tessuto e riceve 100 £ dalla banca (ogni nave può vendere solo un tipo di beni. In alternativa avrebbe potuto acquistare materiale di costruzione, ma non è consentito vendere ed acquistare nello stesso turno).



Dopo il primo turno, i giocatori hanno i seguenti materiali:



2° Turno

(I giocatori si muovono sulla rondella in senso orario. Muoversi in avanti fino a 3 settori è gratis, ogni settore aggiuntivo costa 1 punto prestigio, p.7)

Il rosso si muove di 1 azione: "Commercio". Vende 2 unità di birra per 200 £. Il blu si muove di 2 azioni su "Birra" e produce 1 unità di birra . Il verde sceglie "Chiesa" e fa 1 donazione alla chiesa di St. Nicolai. Paga 1 mattone  alla banca e riceve il segnalino da 5 punti donazione di St. Nicolai.

In aggiunta mette 1 dischetto rotondo sul sito di costruzione di St. Nicolai. Infine decide di valutare il segnalino donazione, quindi il segnalino viene girato e riceve così 5 punti prestigio totalizzati sul tracciato dei punti.

3° Turno

Rosso: "Chiesa" (p.9). Il rosso fa 1 donazione a St. Michaelis, paga 1 mattone, riceve il segnalino donazione da 5 punti di St. Michaelis, e mette un dischetto rotondo del proprio colore sul sito di costruzione. Anche lui decide di valutare il segnalino donazione, quindi lo gira e riceve 5 punti



prestigio sul tracciato dei punti. **Blu:** “**Cantiere navale**” (p. 8). Il blu paga 1 unità di legname e costruisce una nave. L’ancoraggio n° 3 è pieno (3 giocatori: capacità dell’ancoraggio = 3 navi), quindi tutte le navi vengono spostate all’ancoraggio n° 2. La nuova nave viene messa all’ancoraggio n° 3. **Verde:**

“**Commercio**” (p. 8) Il verde acquista 2 mattoni e 1 legname per 100 £ (prezzi del deposito).



I giocatori hanno i seguenti materiali:



La situazione sulla rondella è illustrata qui a fianco.

4° Turno

Rosso: “**Commercio**” acquista 3 mattoni e 2 legname per 200 £. **Blu:**

“**Commercio**” Vende 2 unità di birra e 2 unità di tessuto per 400 £. (Una nave all’ancoraggio 2 può vendere fino a 2 unità, una nave all’ancoraggio 3 fino a 3 unità). **Verde:** “**Municipio**” (p. 11) Paga 2 mattoni e 2 legnami per costruire 2 edifici. Decide per il capitano e la birreria, e piazza un cittadino su entrambi (devono essere collegati da una linea marrone ad una chiesa con una propria donazione oppure ad un altro proprio cittadino). Riceve un capitano ed una birreria dal magazzino sul tabellone. Per effetto della costruzione del capitano, una nave arancione (“olandese volante”) e una nave verde vengono



aggiuntiall’ancoraggio n° 3. In quanto viene costruito un fabbricante di birra, il prezzo della birra scende



di 10 a 90 £.

di 10 a 90 £.



5° Turno

Rosso: “**Municipio**” Paga 3 mattoni e 3 legnami per costruire 3 edifici. Decide per due tessitori ed 1 mercante, piazza i suoi cittadini sui siti di costruzione e



prende 3 edifici dal magazzino. Per il mercante riceve



immediatamente 100 £ dalla banca.

Dal momento che vengono costruite 2 tessitorie, il prezzo dei tessuti scende ad 80 £. **Blu:** “**Commercio**” Siccome il segnalino azione blu viene mosso in avanti di 4 settori, deve pagare 1 punto prestigio. Acquista 3 mattoni e 3 legnami al prezzo di 260 £. **Verde:** “**Birra**” Produce 2 unità di birra.

6° Turno

Rosso: “**Commercio**” Il rosso acquista 2 mattoni e 1 legname per 100 £. **Blu:** “**Chiesa**” Il blu fa 2 donazioni a St. Catharinen. Per la prima donazione paga 1 legname, per la seconda 1 legname e 1 mattone. Piazza

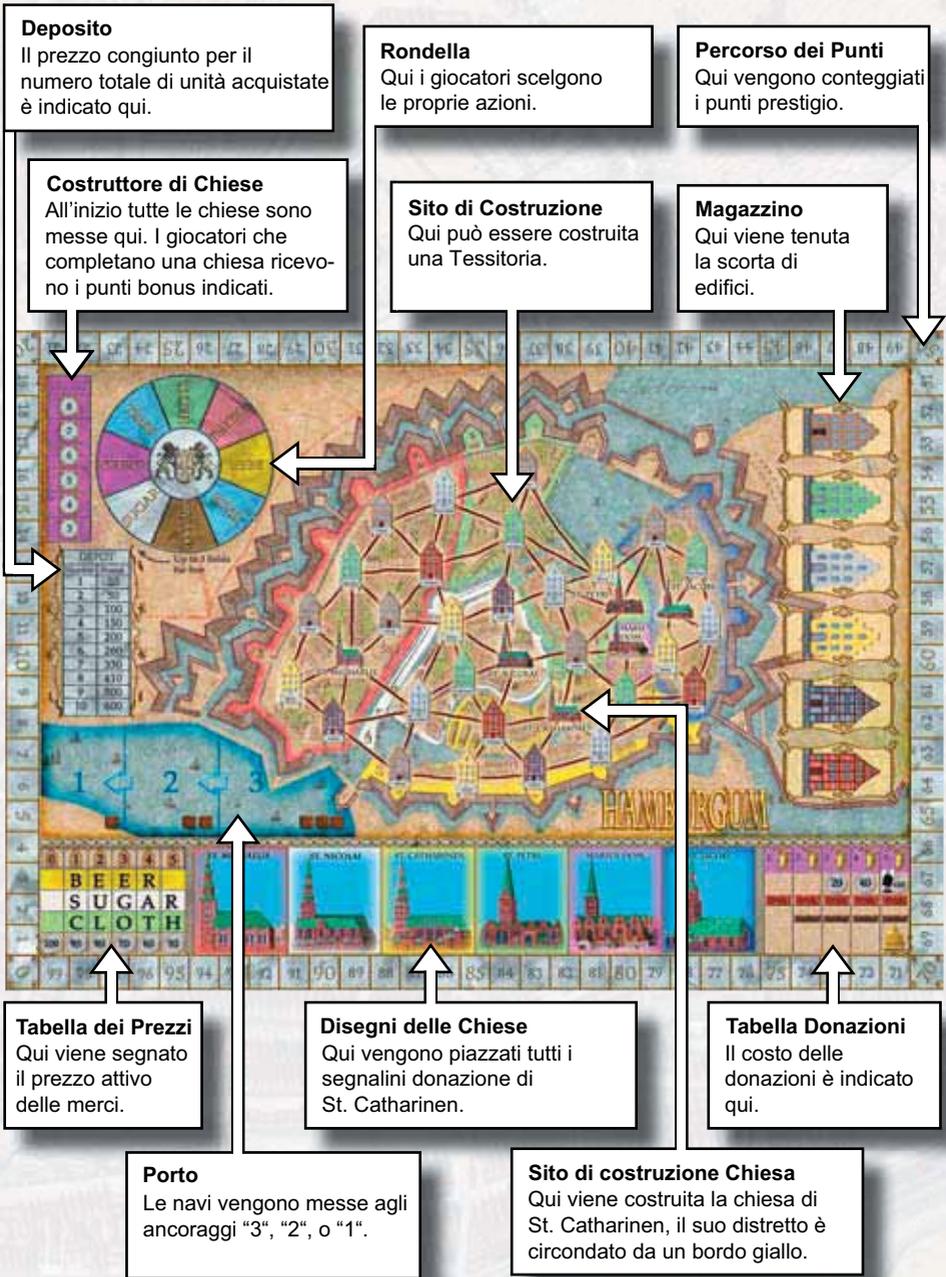
2 dischetti rotondi sul sito di costruzione di St. Catharinen, prende il segnalino donazione da 5 punti e in aggiunta decide di prendere il segnalino cittadino di St. Catharinen. Valuta il segnalino donazione da 5 punti, riceve 5 punti prestigio sul percorso dei punti e gira il segnalino. **Verde:** “**Commercio**” Il Verde vende 3 unità di birra per 90 £ ciascuna e 1 unità di zucchero per 100 £, ricevendo un totale di 370 £ dalla banca.



Qui l’esempio termina. I giocatori che vogliono già giocare dovrebbero almeno leggere le sezioni “Fine del Gioco” (p. 6), “Chiesa” (p. 9) e “Municipio” (p. 11). Importante: Di ogni tipo di donazione solo un singolo segnalino può essere lasciato non valutato.



TABELLONE





MATERIALI

Scorta per la banca:

- 45 unità di merci (cubetti di legno): 15 birre (gialle), 15 zuccheri (bianchi) e 15 tessuti (verdi)
- 49 unità di materiali per le costruzioni: 24 legname (marrone), 20 mattoni (rosso) e 5 campane per la chiesa
- 30 segnalini per donazioni: 5 per chiesa
- 35 edifici (di cui 7 funzionari blu)
- Soldi: 32 monete di rame da 10 £ ciascuna
15 monete di argento da 50 £ ciascuna
19 monete d'oro da 100 £ ciascuna
- 6 chiese
- 3 navi arancioni: "L'Olandese Volante"

Pezzi per il giocatore:

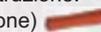
- (in 5 colori rosso, blu, verde, giallo, e grigio)
- 90 segnalini cittadino (maschio/femmina): 18 per colore
- 75 dischetti rotondi: 15 per colore
- 25 navi: 5 per colore
- 5 cilindri ottagonali per la rondella
- 5 segnapunti rotondi per il tracciato dei punti

Regole e altre informazioni:

- 1 regolamento
- 5 riassunti delle regole
- 1 almanacco con informazioni storiche

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la sua fornitura di cittadini, navi e segnalini. In aggiunta ogni giocatore inizia con:

- 3 unità di beni:
 - 1 unità di birra (gialla) 
 - 1 unità di zucchero (bianca) 
 - 1 unità di tessuto (verde) 
- 2 unità di materiali di costruzione:
 - 1 unità di legname (marrone) 
 - 1 unità di mattoni (rosso) 

Ogni giocatore piazza una nave del proprio colore nell'ancoraggio segnato con un 3 blu e il suo cilindro ottagonale al centro della rondella.



I 6 campi sulla tabella del bonus del costruttore di chiese sono riempiti ognuno con 1 chiesa. Un'unità di birra, zucchero e tessuto sono messe sulla tabella dei prezzi dei beni, tutti al prezzo iniziale di 100 £.



0	1	2	3	4	5
B	E	E	R		
S	U	G	A	R	
C	L	O	T	H	
100	90	80	70	60	50

I 30 segnalini donazione sono messi sui 6 disegni delle chiese sul tabellone. Ogni disegno di chiesa riceverà 5 diversi segnalini: i 4 segnalini per cittadino, tipo di edificio, navi, e donazioni vengono messi per primi. Mettere il segnalino dei 5 punti prestigio centrato sopra ad ogni chiesa. Ogni segnalino viene messo con il lato dei punti visibile e il lato della chiesa a faccia in giù. I segnalini verranno disposti a St. Catharinen come nel seguente esempio:



PREPARAZIONE DEL GIOCO



I 7 edifici dei funzionari che non riportano numeri (chiamati "funzionari blu") si lasciano fuori dal gioco, si utilizzano solo con le varianti avanzate, vedere pagina 13. Gli altri 28 edifici vengono messi sul lato destro

del tabellone di gioco. Gli edifici dei funzionari vengono impilati nel seguente ordine: In fondo l'edificio N° 1 (Il Sindaco), quindi gli edifici N° 2-4 (Parroci), e in cima gli edifici N° 5-7 (Consiglieri). Tutte le altre unità: beni, materiali di costruzione e monete vengono messe a lato del tabellone come scorte.

Il giocatore che ha visitato più recentemente una chiesa è il giocatore iniziale. Egli riceve 1 punto prestigio (PP), che viene contato con il proprio



segnalino sul percorso dei punti, e 10 £ come denaro iniziale. Ogni giocatore successivo in senso orario riceve 1 PP e 10 £ in più del precedente: il secondo giocatore riceve 2 PP e 20 £, il terzo giocatore 3 PP e 30 £ ecc.

Esempio: Il Verde è il giocatore iniziale, i giocatori seguenti in ordine di sedia sono il Blu e il Rosso. Il Verde riceve 10 £, il Blu 20 £ e il Rosso 30 £. Nell'illustrazione il corrispondente percorso dei punti.



Durante il gioco deve essere osservata la seguente regola: i propri beni, materiali di costruzione e denaro sono visibili a tutti i giocatori. Lo scambio e il prestito tra giocatori non è possibile.

SCOPO E FINE DEL GIOCO

Scopo del gioco

Ogni giocatore cerca di ottenere il maggior numero di punti prestigio attraverso le donazioni alla chiesa.

I giocatori donano materiali di costruzione (mattoni, legname, campane) e denaro per la costruzione delle sei chiese e ricevono segnalini donazione in cambio. Per ottenere denaro, i giocatori producono beni e li vendono alla banca. Questo denaro è utilizzato per acquistare materiali di costruzione, che vengono usati a turno per fare donazioni, costruire edifici o costruire nuove navi. Mentre alcuni edifici aumentano la propria capacità di produzione di beni, altri danno alcuni vantaggi specifici. Le navi sono usate per vendere i beni all'estero, dove i prezzi sono considerevolmente più alti rispetto alla vendita diretta alla banca.

La prima donazione ad una chiesa fa ricevere sempre il segnalino da 5 punti prestigio. Le donazioni successive ad una chiesa consentono di scegliere tra i 4 segnalini rimanenti il cui valore di punti prestigio è variabile. Il loro valore può

essere modificato costruendo nuove navi, costruendo edifici o facendo donazioni. Una chiesa è completa quando riceve 5 donazioni. Il giocatore che la completa ottiene punti aggiuntivi come mostrati sulla tabella dei bonus costruttori di chiese.

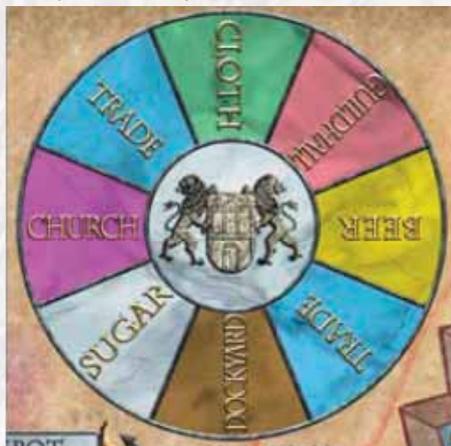
Fine del gioco

Il gioco termina non appena tutte e 6 le chiese vengono completate. In quel momento tutti i segnalini donazione non ancora valutati vengono conteggiati. In aggiunta, ogni unità di beni e ogni unità di materiali di costruzione viene venduta alla banca per 50 £ ognuna. Per determinare il loro punteggio finale i giocatori comprano 1 punto prestigio ogni 100 £. Il giocatore con il maggior numero di punti prestigio vince la partita. Se c'è un pareggio, vince tra i giocatori in parità quello con più denaro rimanente.



SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori procedono in senso orario a cominciare dal giocatore iniziale. L'azione per il turno del giocatore è scelta muovendo il proprio segnalino azione lungo la rondella. Al primo turno di gioco ogni giocatore può scegliere una qualsiasi azione di partenza tra quelle sulla rondella.



In ogni turno successivo durante il gioco un giocatore può muovere il proprio segnalino azione in avanti in senso orario di 1, 2 o 3 spazi gratuitamente.

Per scegliere un'azione a più di 3 spazi di distanza sulla rondella il giocatore deve pagare 1 punto prestigio per ogni spazio aggiuntivo, che viene sottratto sul percorso dei punti. Nessun giocatore può avere meno di zero punti. Un giocatore deve muoversi in avanti, così per scegliere la stessa azione due volte di fila, il giocatore dovrà muovere di 8 spazi in avanti e pagare 5 punti prestigio.

Esempio: il segnalino azione è sull'azione "Zucchero". Da qui, gli spazi "Chiesa", "Commercio" e "Tessuto" possono essere scelti gratuitamente. Ma per entrare nello spazio "Municipio" nel prossimo turno, il giocatore dovrà pagare 1 PP, per entrare nello spazio "Birra" 2 PP ecc. Per produrre zucchero 2 volte di fila, il segnalino azione dovrebbe muoversi di 8 spazi in avanti, e il giocatore dovrebbe pagare quindi 5 PP.

Il significato delle varie azioni è spiegato nella prossima sezione.

AZIONI

Gli 8 spazi azione sulla rondella sono suddivisi in: 3 azioni per produrre beni: Birra (Beer), Tessuto (Cloth) e Zucchero (Sugar). 1 azione per scambiare beni o materiali di costruzione (azione presente due volte): Commercio (Trade). 3 azioni per utilizzare il materiale di costruzione: Cantiere Navale (Dockyard), Chiesa (Church) e Municipio (Guildhall).

BIRRA, ZUCCHERO, TESSUTO

Ogni giocatore è in grado di produrre 1 unità di ciascun bene. Ogni edificio di produzione (Birreria, Zuccherificio e Tessitoria) aumenta la capacità di produzione di 1. La produzione non ha costi, le unità prodotte sono prese dalla banca. Esempio: Un giocatore possiede 0 Birrerie, 3 Zuccherifici e 1 Tessitoria.

Sugli spazi di azione relativi riceverà:

Birra: 1 unità di birra 

Zucchero: 1 + 3 = 4 unità di zucchero 

Tessuto: 1 + 1 = 2 unità di tessuto 

COMMERCIO

Questa azione consente ad un giocatore di vendere i propri beni **OPPURE** di acquistare materiali di costruzione dalla banca. Il giocatore non può vendere beni e acquistare materiale di costruzione nello stesso turno.

a) Vendere beni

Il giocatore può vendere i propri beni (birra, zucchero, tessuto) all'estero utilizzando le proprie navi. Ogni nave può trasportare solo un tipo di beni. In aggiunta, il numero di beni che ogni nave può portare ai mercati esteri dipende dall'ancoraggio dove si trova: le navi all'ancoraggio No. 3 possono vendere fino a 3 unità di beni dello stesso tipo, le navi all'ancoraggio No. 2 fino a 2 unità di beni dello stesso tipo, e le navi all'ancoraggio No. 1 solo 1 unità di beni. Il prezzo di vendita dei beni è segnato sulla tabella dei prezzi per i beni sul lato sinistro del tabellone.

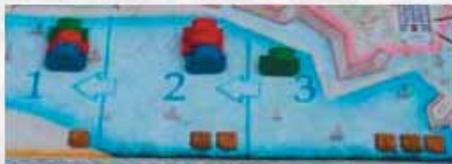
COMMERCIO / CANTIERE NAVALE

Se la capacità delle navi del giocatore non è sufficiente per vendere tutti i suoi beni, il giocatore può scegliere di vendere ogni bene aggiuntivo senza usare le navi al prezzo di 30 £ ciascuno. Tutti i beni venduti sono restituiti alla banca, e il giocatore riceve il pagamento sempre dalla banca. Vendere i beni non ha effetto né sulla tabella dei prezzi né sulla posizione delle navi nel porto.

Esempio: Il giocatore verde possiede 3 unità di birra e 2 unità di zucchero. Muove il suo segnalino azione su "Commercio" e vuole vendere i suoi beni. I prezzi dei beni sono mostrati a fianco.

0	1	2	3	4	5
B	E	R			
S		G	A	R	
C	L	O	T	H	
100	90	80	70	60	50

La situazione nel porto è illustrata qui:



Può vendere 3 unità di birra con una nave e 1 unità di zucchero con l'altra. Il prezzo della birra è 70 £, e il prezzo dello zucchero 80 £. Ottiene $3 \times 70 \text{ £} + 1 \times 80 \text{ £} = 290 \text{ £}$. Rimane tuttavia 1 unità di zucchero, che potrà comunque essere venduta alla banca per 30 £.

b) Acquisto di materiali di costruzione

Questa azione consente ad un giocatore l'acquisto di materiali di costruzione (legname

, mattoni e campane) dalla banca. Il prezzo combinato per il numero totale di unità è indicato sul magazzino e varia da 20 £ (per 1 unità) fino a 600 £ (per 10 unità). La combinazione di materiali di costruzione può essere acquistata liberamente con una restrizione: un giocatore non può mai possedere più di

Quantità	Prezzo
1	20
2	50
3	100
4	150
5	200
6	260
7	330
8	410
9	500
10	600

1 campana alla volta. La fornitura della banca non è un fattore limitante. Se la banca non ha abbastanza scorta di un materiale, si può acquistarne comunque ancora e il materiale aggiuntivo può essere segnato con un dischetto rotondo sul percorso dei punti, fino a che la scorta della banca viene riempita nuovamente.

Esempio: 2 unità di legname, 2 unità di mattoni e 1 campana fanno in totale 5 unità di materiali di costruzione. Costano 200 £.

CANTIERE NAVALE

Questa azione consente al giocatore di costruire nuove navi. Ogni nuova nave costa 1 unità di legname pagata alla banca. Le nuove navi vengono messe all'ancoraggio N° 3. Ci sono 3 ancoraggi nel porto. La capacità di ogni ancoraggio è pari al numero di giocatori partecipanti al gioco.

Quando l'ancoraggio N° 3 è pieno (situazione che si verifica all'inizio del gioco!) e una nuova nave viene aggiunta al porto, tutte le navi esistenti cambiano la loro posizione:

- tutte le navi all'ancoraggio N° 1 sono restituite alla scorta del giocatore
- tutte le navi all'ancoraggio N° 2 vengono spostate all'ancoraggio N° 1
- tutte le navi all'ancoraggio N° 3 vengono spostate all'ancoraggio N° 2
- la nuova nave viene ora messa nell'ancoraggio vuoto N° 3.

Quando si fabbricano nuove navi, un giocatore può usare le sue navi che sono state rimosse dall'ancoraggio N° 1 nello stesso turno. Non è tuttavia possibile spostare deliberatamente le navi dall'ancoraggio N° 2 o N° 1 per poterle piazzare come nuove nell'ancoraggio N° 3.

Esempio: In una partita a 4 giocatori, la situazione nel porto è come segue:



CANTIERE NAVALE / CHIESA

Il giocatore giallo si muove su "Cantiere navale", paga 2 unità di legname alla banca e piazza 2 nuove navi gialle nel porto. La prima nave può essere tranquillamente messa nell'ancoraggio No. 3. Ma ora questo ancoraggio è pieno e prima che la seconda nuova nave possa essere aggiunta all'ancoraggio No. 3, tutte le navi devono spostarsi in avanti di un ancoraggio. Tutte le navi dall'ancoraggio 1 sono rimosse dal tabellone, tutte le navi dall'ancoraggio 2 vengono spostate all'ancoraggio 1, tutte le navi dall'ancoraggio 3 vengono spostate all'ancoraggio 2, e la seconda nave



può essere ora piazzata all'ancoraggio No. 3. La situazione nel porto ora è la seguente: Il giocatore giallo avrebbe potuto costruire altre 2 navi per 2 unità aggiuntive di legname e sarebbero state messe anch'esse all'ancoraggio No. 3.

CHIESA

Questa azione si esegue in 2 fasi:

1. Fare donazioni

Il giocatore può donare materiali di costruzione e denaro ad una chiesa a sua scelta. Il giocatore può fare diverse donazioni alla chiesa scelta nello stesso turno.

I materiali di costruzione ed il denaro necessari per ogni donazione sono illustrati sul tabellone (panoramica delle donazioni):



- 1a donazione ad una chiesa: 1 unità di mattoni
- 2a donazione: 1 unità di mattoni + 1 unità di le-

gname

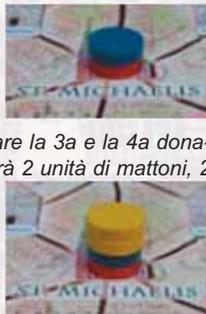
3a donazione: 1 mattone + 1 legname + 20 £

4a donazione: 1 mattone + 1 legname + 40 £

5a donazione: 1 mattone + 1 legname + 1 campana + 10 £ per ogni proprio cittadino sul tabellone.

Per ogni donazione fatta, il giocatore riceve un segnalino donazione e piazza un dischetto rotondo di legno del proprio colore sul sito di costruzione della chiesa sul tabellone di gioco. Per la prima donazione ad una chiesa il giocatore riceve sempre il segnalino donazione da 5PP. Per ogni donazione successiva il giocatore può liberamente scegliere dai restanti segnalini donazione. Tutti i segnalini scelti vengono messi di fronte al giocatore con il valore di PP a faccia in su e il lato della chiesa a faccia in giù.

Esempio: La chiesa di St. Michaelis possiede già una donazione fatta dal giocatore rosso e dal blu. Il giallo vuole fare la 3a e la 4a donazione. Questo gli costerà 2 unità di mattoni, 2 unità di legname, e $20 + 40 = 60$ £ alla banca. Piazza quindi 2 dischetti gialli aggiuntivi sopra ai dischetti rosso e blu.



Dopo 5 donazioni una chiesa viene completata. Il giocatore che ha fatto l'ultima donazione:

- prende la chiesa più in alto dalla tabella dei bonus e la piazza sul sito di costruzione nella città, dopo aver rimosso tutti i dischetti rotondi di legno da lì
- totalizza i punti bonus segnati sulla tabella dei bonus di costruttori di chiese. Il bonus è di 8PP per la prima chiesa completata, 7 PP per la seconda chiesa completata, ecc.
- piazza un dischetto rotondo del proprio colore sulla tabella dei bonus segnalando il proprio stato di Costruttore di Chiesa. Questo giocatore potrà d'ora in avanti costruire edifici ovunque voglia senza attener-



CHIESA

si alle regole per l'adiacenza (vedere "Municipio").

Esempio: Il verde possiede 5 edifici, si muove sull'azione "Chiesa" e dona a St. Nicolai. Fino ad ora St. Nicolai ha ricevuto 3 donazioni. Paga per la 4a donazione 1 mattone, 1 legname e 40 £ e per la 5a donazione 1 mattone, 1 legname, 1 campana e 50 £ (5



edifici verdi). I dischetti del giallo e del rosso vengono restituiti ai proprietari. La chiesa più in alto viene presa dalla tabella dei bonus di Costruttori di Chiese e viene messa sul sito di costruzione di St. Nicolai. Dal momento che è la prima chiesa completata durante la partita, il giocatore verde riceve 8 PP come bonus. Infine un dischetto verde viene messo sulla tabella dei bonus per segnalare lo stato di costruttore di chiese.



5 o 4 PP per ognuno degli edifici del giocatore del tipo corrispondente nei distretti di tutte le chiese.



4 o 3 PP per ognuno dei cittadini del giocatore del distretto di quella chiesa. (Per la cattedrale 1 PP per ogni cittadino in tutti i distretti)

Quando un segnalino donazione viene valutato, il giocatore aggiunge i PP guadagnati al proprio punteggio sul percorso dei punti muovendo il proprio segnalino in avanti di quel numero di spazi e gira il segnalino donazione a faccia in giù. Un giocatore può valutare tanti segnalini donazione quanti ne desidera con l'azione "Chiesa", che faccia o meno una nuova donazione.



IMPORTANTE: Alla fine dell'azione "Chiesa" del giocatore, può avere al massimo solo UN segnalino donazione non valutato nei punti di ogni tipo. Se un giocatore ha due segnalini dello stesso tipo deve conteggiarne almeno uno.

2. Fare punti con i segnalini donazione

Il giocatore può decidere di valutare i punti dei propri segnalini donazione (che abbia fatto o meno una donazione in questo turno). Ci sono 5 tipi di segnalini donazione ed ogni chiesa ne ha un tipo. Utilizzando i segnalini donazione per St. Michaelis (rosso) come esempio:



5 Punti Prestigio (PP). (ricorda, questo segnalino donazione deve sempre essere preso per primo).



1 PP per ogni segnalino donazione del giocatore, che sia stato valutato oppure no, incluso quello in fase di conteggio.



2 PP per ognuna delle navi del giocatore nel porto al momento del conteggio dei punti.

Esempio: Il giocatore giallo fa due donazioni a St. Michaelis e può scegliere quindi due segnalini donazione. Dopo la scelta ha di fronte a se i seguenti segnalini:

Un segnalino donazione da St. Nicolai è già



stato valutato in un turno precedente (Notare: i segnalini hanno lo stesso colore delle chiese). Il giocatore ha 4 navi nel porto e 3 cittadini nel Distretto della Chiesa di St. Petri (verde). Siccome ora ha due segnalini nave deve valutarne almeno uno per un punteggio di 2 x 4



CHIESA / MUNICIPIO

= 8 PP. Può anche scegliere di valutare altri segnalini in questo momento. Potrebbe ricevere altri 8 PP per l'altro segnalino nave o $4 \times 3 = 12$ PP per il segnalino cittadino verde o $5 \times 1 = 5$ per il segnalino "donazione" rosso dal momento che ha cinque segnalini donazione in totale in questo momento.

Suggerimento: Potrebbe essere una buona idea quella di valutare i punti del secondo segnalino nave ora, in quanto le navi potrebbero essere facilmente mandate via dal Porto. Gli altri tipi di donazione possono solo crescere in valore e mai perdere valore così potrebbe valere la pena attendere per valutarli.

zione. Senza alcuna donazione non si ha nulla a cui costruire vicino sulla mappa.

Ogni giocatore che ha fatto la quinta (ed ultima) donazione ad una chiesa è ora un Costruttore di Chiese e può ignorare le regole di adiacenza per il resto della partita. Quindi tale giocatore potrà costruire un edificio su qualsiasi sito ancora vuoto.

Suggerimento: Anche se le chiese completate non hanno più dischetti rotondi per mostrare l'adiacenza i giocatori possono continuare ad usare l'adiacenza di chiese se hanno un segnalino donazione per quella chiesa (che sia già valutato oppure no).

MUNICIPIO

Questa azione consente al giocatore la costruzione di nuovi edifici.

La mappa della città contiene un totale di 28 siti per edifici. Quando un giocatore sceglie l'azione "Municipio" può costruire nuovi edifici restituendo 1 legname e 1 mattone alla banca per ogni edificio che intende costruire. Il giocatore sceglie l'edificio/gli edifici e li piazza di fronte a sè, quindi piazza uno dei suoi cittadini sui luoghi di costruzione.

Per ogni nuovo edificio

• Paga 1 legname  e 1 mattone  alla Banca,

• sceglie un edificio e lo piazza di fronte a sè,



• piazza un cittadino sul sito di costruzione



Gli edifici possono essere costruiti solamente in siti che sono adiacenti ad una chiesa dove si ha un proprio dischetto o vicino ad un cittadino piazzato in precedenza. L'adiacenza di cittadini e chiese è segnata sul tabellone con linee maroni.

Suggerimento: Le regole di adiacenza fanno sì che un giocatore non possa costruire edifici fino a che non abbia fatto almeno una dona-

Un giocatore che costruisce più di un edificio in un turno può usare gli edifici piazzati nello stesso turno per soddisfare l'adiacenza, potendo quindi costruire una catena di edifici nello stesso turno. In ogni turno un giocatore può costruire diversi nuovi edifici ma questi possono includere solo UN edificio dei Funzionari. Gli edifici dei Funzionari sono offerti in ordine come specificato nella "Preparazione del Gioco" (pag. 6).

Gli edifici di Produzione (Birreria, Zuccherificio e Tessitoria) danno i loro benefici nel gioco. In aggiunta, per ogni Edificio Produzione costruito, il segnalino sulla tabella dei prezzi viene abbassato permanentemente di uno spazio. (Più produzione significa più merci disponibili e quindi un abbassamento dei prezzi).

Esempio: Un giocatore costruisce 2 sartorie e 1 birreria. Come conseguenza, il prezzo della birra scende a 80 £ e il prezzo dei tessuti a 60 £.

0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
		E	E	R		B		E	R		
	S	U		A	R		S	U		A	R
	C		O	T	H		C		L	O	H
100	90	80	70	60	50	100	90	80	70	60	50

Gli altri edifici hanno il seguente beneficio UNA SOLA VOLTA al momento che sono acquistati:

MUNICIPIO

Mercante (3 x): Il giocatore riceve 100 £ dalla Banca.

Capitano (3 x): Uno degli "Olandesi Volanti" arancioni viene messo nell'ancoraggio 3. Un "Olandese Volante" è una nave neutrale che occupa un posto nel Porto. Viene spostata come le altre navi e una volta che ha lasciato l'ultimo ancoraggio viene rimossa dal gioco. Se la capacità dell'ancoraggio No. 3 viene superata allora tutte le navi verranno spostate come descritto nella sezione relativa all'aggiunta delle navi nel porto. Il giocatore piazza quindi una delle proprie navi nell'ancoraggio No. 3.

Funzionari: Ci sono sette siti sul tabellone per la costruzione di edifici per i Funzionari. Solo l'edificio in cima alla pila può essere costruito:

Consigliere (3 x): Il giocatore riceve 10 £ per ogni cittadino nei distretti di tutte le chiese. Questo include i cittadini di tutti i giocatori. Il giocatore conteggia anche ogni cittadino che ha già piazzato in questo turno incluso il cittadino per il palazzo del Consigliere.

Parroco (3 x): Il giocatore riceve 10 £ per ogni donazione fatta a qualsiasi chiesa. Si contano tutti i dischetti rotondi piazzati di ogni giocatore in ogni chiesa (contando una chiesa completata come 5 donazioni). In alternativa si possono contare tutti i segnalini donazione posseduti da tutti i giocatori.

Il Sindaco (1 x): Il giocatore riceve 60 £ per ogni chiesa già completata. Non importa chi l'abbia completata.

Esempio: Il giallo si sposta sul "Municipio" e paga 1 legname e 1 mattone per costruire 1 edificio. La seguente figura mostra tutti i cittadini e le donazioni nel gioco:

Il giallo è adiacente a 3 siti di edifici vuoti (A, B e C) e ha quindi le seguenti possibilità:

A) Mercante:

Piazza il suo cittadino sul sito di costruzione



del Mercante e prende un edificio del Mercante dalla pila così come 100 £ dalla banca.

B) Tessitoria:

Piazza il suo cittadino sul sito di costruzione della Tessitoria e prende un edificio Tessitoria dalla pila. Il prezzo del tessuto cala di 10 £.

C) Funzionario:

Piazza il suo cittadino sul sito di costruzione del Funzionario e prende l'edificio del Funzionario che si trova in cima alla pila. A seconda del tipo di Funzionario riceve:

Sindaco: 0 £ (nessuna chiesa completata)

Parroco: 70 £

7 donazioni: 4 (verde) + 2 (rosso) + 1 (giallo)

Consigliere: 90 £

9 cittadini: 3 (verde) + 2 (rosso) + 3 (giallo) + 1 (nuovo cittadino giallo)

Suggerimento in merito al Consigliere: se il giallo avesse costruito 2 edifici, la Tessitoria o il Mercante prima del Consigliere, avrebbe ricevuto 100 £. Se avesse invece preferito costruire la Birreria a St. Petri come secondo edificio, avrebbe ricevuto soltanto 90 £ in quanto per avere la Birreria, il Consigliere deve essere costruito prima.

SUGGERIMENTI / VARIANTI

SUGGERIMENTI STRATEGICI

Non dimenticate di fare donazioni alla chiesa

Molti edifici, molte navi e un'alta produzione di beni sono di aiuto, ma non portano prestigio da soli. I giocatori che trascorrono troppo tempo ad accumulare questi beni, potranno incontrare delle difficoltà ad ottenere abbastanza segnalini donazione.

Siate efficienti sulla rondella

I giocatori che vendono frequentemente solo 1 unità per turno sul "Commercio", costruiscono solo 1 edificio al "Municipio", o fanno 1 sola donazione sulla "Chiesa" sprecano i loro turni. Tali azioni sono utili soltanto in alcuni casi, ad esempio quando si dona per la prima volta nel gioco.

VARIANTI AVANZATE

I giocatori possono scegliere tra due diverse varianti avanzate. In entrambe le varianti i 7 edifici "funzionari blu" rimpiazzano gli edifici dei funzionari normali, che vengono tolti dal gioco.



Variante 1

I "funzionari blu" possono essere scelti liberamente dalla pila (solo 1 edificio per turno)

Variante 2

I "funzionari blu" vengono mescolati ed impilati in ordine casuale. Solo 1 edificio "funzionario blu" è visibile e può essere costruito in questo turno. Quando il turno è finito, il prossimo "funzionario blu" diviene visibile e può essere costruito nel turno successivo al Municipio (solo 1 edificio per turno).

Suggerimento: Le varianti avanzate richiedono

no buona conoscenza dei funzionari e dei loro vantaggi. Siccome in questo caso i funzionari premiano i propri risultati, e non i progressi comuni della città, i giocatori esperti sono avvantaggiati. Non è consigliato imparare il gioco partendo dalle varianti avanzate. Nella variante 2 i giocatori possono essere fortunati ad ottenere un funzionario particolarmente interessante per loro durante il proprio turno.

I benefici dei "funzionari blu" avvengono immediatamente e solo una volta. Sono i seguenti:

Canonico (Canon): il giocatore può fare 1 donazione a sua scelta per il prezzo di 1 solo mattone.

Capo del Municipio (Guildmaster): Il giocatore riceve 30 £ per ogni unità di beni (birra, zucchero, tessuto) in suo possesso al momento.

Capo del Porto (Harbour Master): Il giocatore riceve 40 £ per ogni propria nave nel porto.

Diacono (Deacon): Il giocatore riceve 30 £ per ogni donazione che ha fatto a qualsiasi chiesa (segnalini conteggiati e non).

Becchino (Sexton): Il giocatore riceve 50 £ per ogni chiesa dove ha già fatto almeno 1 donazione (segnalini conteggiati e non).

Capo Costruttore (Master Builder): Il giocatore riceve 20 £ per ogni proprio cittadino nei distretti di tutte le chiese (parrocchie), il conteggio include anche il capo costruttore.

Funzionario Civile (Civil Servant): Il giocatore riceve 40 £ per ogni distretto di chiesa (parrocchia) dove ha almeno un proprio cittadino (il conteggio include la parrocchia con il Servitore Civile stesso).

Esempio: Il rosso possiede 2 navi nel porto e 4 unità di beni. Tutti i suoi cittadini e le sue donazioni sono illustrate nella seguente porzione del tabellone:

VARIANTI AVANZATE



Riceve per il:

Capo del Municipio: 120 £ (4 unità di beni)

Diacono: 90 £ (3 donazioni)

Becchino: 100 £ (St. Nicolai e St. Petri)

Capo del Porto: 80 £ (2 navi rosse)

Capo Costruttore: 100 £ (4 + 1 cittadini rossi)

Funzionario Civile: 120 £ (il rosso è già rappresentato nei distretti di chiesa bianco e verde, il nuovo cittadino nel distretto di chiesa blu è aggiunto in questo turno)

Suggerimento: Se il rosso volesse costruire 2 edifici, prima il Costruttore di Abiti nel distretto di chiesa giallo seguito da un funzionario, il Capo Costruttore gli avrebbe reso 120 £ e il Funzionario Civile 160 £.

DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

Quando vengono totalizzati i segnalini donazione?

Per totalizzare un segnalino donazione, bisogna eseguire l'azione "Chiesa". Unica eccezione: alla fine del gioco TUTTI i segnalini donazione non conteggiati vengono totalizzati.

E' possibile annullare il conteggio di un segnalino donazione?

Totalizzare un segnalino donazione è un'azione irreversibile che non può essere cambiata nei turni successivi. Un segnalino valutato rimane a faccia in giù per il resto della partita.

E' possibile vendere ed acquistare durante una sola azione di Scambio?

No, non è possibile.

I materiali del gioco sono limitati?

Il numero di navi è limitato a 5 per giocatore, e il numero di campane a 1 per giocatore. Tutti gli altri materiali non sono limitati e dovrebbero essere disponibili in quantità sufficiente con il gio-

co. In caso di esaurimento, il percorso dei punti potrebbe essere usato per segnare il numero mancante di unità (combinare un dischetto rotondo e un'unità del tipo mancante sul percorso dei punti).

Che differenza c'è tra i 2 lati dei segnalini cittadino (maschio/femmina) ?

Durante il gioco il lato maschio o femmina del segnalino è usato a preferenza personale del giocatore.

Se avete domande aggiuntive, visitateci a:

www.pd-games.com/hamburgum



LA REALIZZAZIONE DI HAMBURGUM

Nel XVII secolo Amburgo era una città prosperosa, e si intese plasmare un gioco strategico intorno a questa era. L'orgoglio di Amburgo erano le sue grandi chiese, che in questo secolo furono rinnovate e parzialmente ristrutturare con nuove torri. La chiesa principale di St. Michaelis, costruita dal 1649 in avanti, era la più grande chiesa tedesca del XVII secolo e la controparte Protestante alla chiesa Cattolica di St. Michael a Monaco. Anche se questa chiesa fu distrutta durante una tempesta dai fulmini nel 1750, il suo successore barocco, conosciuto come "Michel", è oggi il simbolo di Amburgo.

Per gli aiuti con la ricerca storica, i miei ringraziamenti vanno al Dr. Wiechmann del Museo per la Storia di Amburgo, e a mio padre, che come vicario di terza generazione di Amburgo ha prontamente aperto i suoi vecchi archivi della chiesa. Grazie anche a Peter Eggert, che fece apprendistato come birraio ad Amburgo, e che fece suo il progetto del gioco e lo introdusse al "Gathering of Friends" 2007 negli USA. Senza il mio amico e produttore Peter Dorsam, "Hamburgum" non sarebbe stato possibile. E' stato spietato nel trovare i punti deboli nei primi prototipi e si è adoperato ancora di più nello sviluppo del gioco successivamente. Matthias Catrein gli ha dato supporto con il proprio talento grafico dopo il grande contributo dato ad "Imperial".

Ancora un gioco con la rondella? Dopo la pubblicazione di "Antike" e "Imperial" questa domanda era inevitabile. Ma numerosi turni di test hanno mostrato che questa era una buona scelta. Molti collaudatori l'hanno testato con i loro gruppi, hanno dato i loro importanti commenti critici, e parzialmente aiutato nella traduzione delle regole. Tra di loro debbono essere menzionati Stephan Borowski, Ralph Anderson, Peter Hawes, Mark Bigney, Patrick Korner e i Terminal City Gamers, i giocatori del Rieckhof di Amburgo, e i partecipanti dei Meeting of Game Designers di Amburgo.

In aggiunta, mia moglie Kathia ha testato il gioco e gli è piaciuto molto.

Amburgo, Settembre 2007 *Mac Gerdt*s